



**IO2 - program szkolenia
zawodowego**

Tworzenie Escape Roomów online

Opracowane przez FIPL

LUOVA

**USING ONLINE ESCAPE ROOMS TO
BUILD CREATIVE THINKING SKILLS**

Przedstawiamy naukę Escape Room online	2
Przygotuj się!	3
Ramy	7
Rodzaje wyzwań	9
Przykłady nauczania opartego na wyzwaniach poprzez edukacyjne Escape Room'y online	11
Krok po kroku, szybki start do tworzenia edukacyjnych Escape Roomów online przy użyciu Google Forms	12
Załączniki	13

Przedstawiamy naukę Escape Room online

Jako nauczyciele i jako ludzie jesteśmy otoczeni przez wyzwania - są one duże, małe, lokalne, globalne, krótko- i długoterminowe itd. Niektóre z nich podejmujemy, inne nas przerażają, niektóre staramy się rozwiązywać, a inne ignorować.

W ostatecznym rozrachunku to, jak indywidualnie i wspólnotowo odpowiemy na wyzwania, zadecyduje o naszej przyszłości. Często gorączkowe tempo szkoły, pracy, życia rodzinnego i towarzyskiego rzadko daje nam czas na rozważenie różnych perspektyw i opracowanie przemyślanych rozwiązań.

Kiedy i w jaki sposób uczymy się, jak radzić sobie z wyzwaniami i tworzyć zrównoważone rozwiązania?

Bez skutecznych i efektywnych ram umożliwiających głębsze myślenie, często powtarzamy te same błędy i możemy przeoczyć innowacyjne pomysły. Ponieważ problemy stają się coraz bardziej złożone i wzajemnie powiązane, kluczowa jest potrzeba wykształcenia pokolenia zaangażowanych i krytycznych uczniów, którzy będą w stanie zidentyfikować różne wyzwania i opracować innowacyjne i zrównoważone rozwiązania.

Nauczanie oparte na wyzwaniach - którego jednym z przykładów jest nauka w escape roomie online - to skuteczna metoda nauczania zapoczątkowana przez Apple, a obecnie stosowana na uniwersytetach, w projektach i instytucjach na całym świecie. Umożliwia on uczniom, studentom, nauczycielom, administratorom i członkom społeczności podejmowanie lokalnych i globalnych wyzwań przy jednoczesnym zdobywaniu wiedzy z wielu dziedzin.

Poprzez Online Escape Room Learning, uczniowie i nauczyciele mogą dokonać zmian i udowodnić, że nauka może być głęboka, angażująca, znacząca i celowa.

Dla setek milionów ludzi zaangażowanych w formalną edukację na całym świecie - większość z tych uczniów koncentruje się na zdobywaniu wiedzy i umiejętności niezbędnych do przejścia na kolejny poziom edukacji i ostatecznie wejścia w świat jako produktywny członek społeczeństwa. Nauka w escape roomach online zapewnia uczestnikom ramy do osiągnięcia tego celu, jednocześnie budując umiejętności XXI wieku, rozwijając ramy dla uczenia się przez całe życie i wywierając natychmiastowy wpływ na świat.

Wyobraź sobie miliony uczniów skupionych na tworzeniu rozwiązań dla lokalnych i globalnych wyzwań w ramach pracy w szkole. Mamy moc, by uczynić świat lepszym miejscem.

Dokument ten zapewni następujące **kluczowe efekty uczenia się**:

- Zrozumienie wymagań technicznych potrzebnych do stworzenia cyfrowego escape roomu
- Użyj oprogramowania Google Forms lub Google Sites, aby tworzyć wyzwania, łamigłówniki i zadania
- Znajdź odpowiednie zasoby do tworzenia wyzwań cyfrowych escape roomów
- Uświadom sobie różne rodzaje zagadek i wyzwań.
- Wykorzystaj kilka sposobów na generowanie pomysłów na wyzwania online
- Posiadanie narzędzi/aplikacji zwiększających kreatywność

Przygotuj się!

1. Wszyscy się uczy my - wszyscy jesteśmy nauczycielami

Wychodząc poza tradycyjną hierarchię szkoły i klasy, możemy stworzyć środowisko, w którym wszyscy zainteresowani mogą współpracować, aby osiągnąć cele akademickie, jednocześnie rozwiązując autentyczne wyzwania, które nas otaczają.

Edukacyjne escape roomy online to tylko niektóre z narzędzi, które zostały opracowane przez ekspertów z dziedziny pedagogiki i teorii gier, jako narzędzia do prezentacji treści edukacyjnych opartych na wyzwaniach dla uczniów w każdym wieku i o różnych umiejętnościach. Podczas gdy wszyscy znamy tradycyjne escape roomy, korzyści z przeniesienia escape roomów online i wykorzystania ich do celów edukacyjnych są takie, że po pierwsze, nie ma wymogu ponoszenia kosztów, ponieważ zasoby te są zazwyczaj zbudowane na formularzach Google lub stronach internetowych, które są swobodnie dostępne. W tym sensie, jedynym ograniczeniem w tworzeniu tych wyzwań online jest wyobraźnia ich twórcy! Ponadto, dzięki wprowadzeniu tych wyzwań online, można również rozwijać umiejętności cyfrowe młodych ludzi oraz wspierać ich w wykorzystywaniu tych umiejętności w procesie uczenia się.

Kiedy mówimy o teorii stojącej za rozwojem edukacyjnych escape roomów online, teorią pedagogiczną, która wspiera te zasoby, jest teoria uczenia się opartego na wyzwaniach. Uczenie się oparte na wyzwaniach wyłoniło się z projektu "Apple Classrooms of Tomorrow-Today" (ACOT2) zainicjowanego w 2008 roku w celu zidentyfikowania podstawowych zasad projektowania środowiska nauczania XXI wieku. Wychodząc od zasad projektowych ACOT2, firma Apple, Inc. współpracowała z wzorcowymi nauczycielami w celu opracowania i przetestowania nauczania opartego na wyzwaniach.

Nauczanie oparte na wyzwaniach zapewnia efektywne i skuteczne ramy dla nauki podczas rozwiązywania rzeczywistych problemów. Ramy te oparte są na współpracy i praktycznym podejściu. Wymagają od wszystkich uczestników (uczniów, nauczycieli, rodzin i członków społeczności), aby identyfikowali wielkie idee, zadawali dobre pytania, odkrywali i rozwiązywali wyzwania, zdobywali dogłębną wiedzę z danego przedmiotu, rozwijali umiejętności XXI wieku i dzielili się swoimi przemyśleniami ze światem.

Nauczanie oparte na wyzwaniach, prezentowane w edukacyjnych pokojach ucieczek online, opiera się na fundamencie uczenia się przez doświadczenie i opiera się w dużej mierze na mądrości długiej historii postępowych idei. Ramy są oparte na innowacyjnych pomysłach z zakresu edukacji, mediów, technologii, rozrywki, rekreacji, miejsca pracy i społeczeństwa.

W obliczu wyzwania, grupy i jednostki, które odniosły sukces, wykorzystują doświadczenie, korzystają z zasobów wewnętrznych i zewnętrznych, opracowują plan i dążą do znalezienia najlepszego rozwiązania. Po drodze następuje eksperymentowanie, porażka, sukces, a w końcu konsekwencje działań. Poprzez dodanie wyzwań do środowiska uczenia się, rezultatem jest pilność, pasja i poczucie odpowiedzialności - składniki, których często brakuje w szkołach.

Nauczanie oparte na wyzwaniach, poprzez edukacyjne escape roomy online, jest elastyczną strukturą; z każdym wdrożeniem pojawiają się nowe pomysły, struktura jest weryfikowana, a model ewoluuje.

2. Uczenie się poprzez stawianie wyzwań - wieloaspektowe narzędzie uczenia się

Nauczanie oparte na wyzwaniach zapewnia znaczącą listę korzyści w porównaniu z tradycyjnymi metodami nauczania. Należą do nich:

- Elastyczne i konfigurowalne ramy, które mogą być wdrożone jako pedagogika wiodąca lub zintegrowane z innymi progresywnymi podejściami do uczenia się.
- Skalowalny model z wieloma punktami wejścia i możliwością rozpoczęcia od małego i zbudowania dużego.
- Wolny i otwarty system bez zastrzeżonych pomysłów, produktów i subskrypcji.
- Proces, w którym wszyscy uczniowie są odpowiedzialni za proces uczenia się.
- Autentyczne środowisko dla spełnienia standardów akademickich i tworzenia głębszych powiązań z treścią.
- Nacisk na globalne idee, znaczące wyzwania i rozwój lokalnych i odpowiednich dla wieku zasobów.

- Autentyczny związek pomiędzy dyscyplinami akademickimi a doświadczeniem w świecie rzeczywistym.
- Ramy dla rozwoju umiejętności XXI wieku.
- Celowe wykorzystanie technologii do badań, analizowania, organizowania, współpracy, tworzenia sieci, komunikowania się, publikowania i refleksji.
- Szansa dla uczących się, aby dokonać zmian teraz.
- Sposób dokumentowania i oceny zarówno procesu uczenia się, jak i produktów.
- Środowisko dla głębokiej refleksji nad metodami nauczania i uczenia się.

Spójne słownictwo jest kluczowe dla sukcesu wszystkich ram i planów. Jeśli na początku występują nieporozumienia, stwierdzone lub nie, dotyczące języka, wyniki końcowe będą niezadowolające.

3. Każdy jest uczniem

Wszechobecny dostęp do informacji stwarza możliwość przełamania tradycyjnej hierarchicznej struktury środowisk edukacyjnych. W tym nowym paradygmacie wszyscy interesariusze stają się nauczycielami i uczącymi się. Osoby uczące się (młodzi ludzie, osoby pracujące z młodzieżą, nauczyciele, administratorzy, rodziny i członkowie społeczności) aktywnie dzielą się odpowiedzialnością (i nakładem pracy) za tworzenie i uczestniczenie w doświadczeniu uczenia się. Ramy te nie pomniejszają ani nie umniejszają roli nauczycieli, osób pracujących z młodzieżą i innych dorosłych w środowisku uczenia się, ponieważ nadal ponoszą oni główną odpowiedzialność za udane doświadczenie uczenia się. Odciąża ich jednak od konieczności wykonywania całej pracy poprzez głębokie zaangażowanie młodych ludzi w cały proces. Osoby pracujące z młodzieżą nadal uczą i prowadzą sesje grupowe, ale teraz mają swobodę uczenia się z młodymi ludźmi w swojej grupie. Młodzi ludzie nadal się uczą, ale teraz są współodpowiedzialni za określenie drogi, dostosowanie do standardów, zdobywanie zasobów i nauczanie.

4. Wyjście poza cztery ściany klasy

Zaangażowanie członków społeczności w ten proces poszerza zasoby, stwarza możliwości autentycznego uczenia się i przenosi odpowiedzialność za edukację na większą społeczność.

5. Uczący się zainspirowani; Uczący się kierowani

Pomiędzy treściami a życiem uczących się tworzone są znaczące powiązania. Im bardziej pasjonują się treścią, tym głębiej się uczą, im większą kontrolę nad procesem mają wszyscy uczestnicy, tym wyższy jest poziom własności.

6. Wyzwania

Wyzwania są stawiane przed uczniami jako sytuacje lub działania, które stwarzają poczucie pilności i pobudzają uczniów do działania w celu wykonania zadania.

7. Treść i umiejętności XXI wieku

Autentyczne doświadczenia edukacyjne sprzyjają pogłębianiu wiedzy merytorycznej i pomagają uczniom rozwijać umiejętności na miarę XXI wieku, takie jak kreatywne i krytyczne myślenie, współpraca, komunikacja, umiejętność korzystania z informacji, elastyczność... Umiejętności te nie stają się "jeszcze jedną rzeczą", którą nauczyciel powinien się zająć, ale wyłaniają się z doświadczenia, które jest wyzwaniem.

8. Granice przygody

Granice wyznacza się po to, by wskazać drogę i zapewnić uczącym się swobodę w przejmowaniu odpowiedzialności za proces. Na początku lub w szczególnych sytuacjach granice będą wąskie, ale celem jest zawsze dążenie do większej swobody i odpowiedzialności uczącego się.

Idea "Granice Przygody" wywodzi się z doświadczenia przewodnika w wyprawach w dzicz. Kiedy przyjeżdżali na obóz, przewodnicy wyznaczali granice przygody, aby zapewnić obozowiczom wystarczającą przestrzeń do przeżycia przygody, jednocześnie dbając o ich bezpieczeństwo. Wraz z postępowaniem wyprawy i wzrostem umiejętności obozowiczów, granice zwiększały się, aż do momentu, gdy obozowicze sami ustalili swoje własne granice.

9. Przestrzeń i wolność do porażki

Zapewnia wszystkim uczniom bezpieczną przestrzeń do kreatywnego myślenia, wypróbowywania nowych pomysłów, eksperymentowania, ponoszenia porażek, otrzymywania informacji zwrotnych i podejmowania kolejnych prób. Wszystkie fazy ramy zawierają okazje do iteracji.

10. Spowolnienie dla krytycznego i kreatywnego myślenia

Aby zapewnić pełne uczestnictwo i umożliwić głębokie myślenie, proces uczenia się jest czasem celowo spowolniony.

11. Autentyczne i efektywne wykorzystanie technologii

Technologia jest wykorzystywana do badania, komunikowania się, organizowania, tworzenia i prezentowania informacji. Wykorzystanie technologii pozwala uczącym się na posiadanie i przekształcanie doświadczeń związanych z uczeniem się.

12. Koncentracja na procesie i produkcie

Droga do rozwiązania jest tak samo ceniona jak samo rozwiązanie. W trakcie nauki opartej na wyzwaniach są okazje do oceny zarówno procesu, jak i produktów oraz wyników nauki.

13. Dokumentacja

Podczas każdego kroku procesu wyzwania, uczniowie dokumentują i publikują używając tekstu, wideo, audio i zdjęć. Te artefakty są przydatne do ciągłej refleksji, oceny informacyjnej, dowodów uczenia się, portfolio i opowiadania historii ich wyzwania.

14. Refleksja

W trakcie całego procesu uczący się nieustannie zastanawiają się nad treścią i procesem. Duża część najgłębszej nauki odbywa się poprzez rozważanie procesu, myślenie o własnej nauce i analizowanie bieżących relacji pomiędzy treściami i pojęciami.

Ramy

1. Proces przyrostowy

Uczenie się w oparciu o wyzwania jest procesem stopniowym i elastycznym, który można podzielić na trzy następujące, powiązane ze sobą etapy:

- **Faza 1:** Zaangażowanie,
- **Faza 2:** Dochodzenie,
- **Faza 3:** Działaj.

Każda faza obejmuje działania, które przygotowują uczniów do przejścia do następnego etapu. Wspieranie całego procesu jest ciągłym procesem dokumentowania, refleksji i dzielenia się.

Faza 1: Zaangażowanie

Poprzez proces zadawania istotnych pytań, uczniowie przechodzą od abstrakcyjnej idei do konkretnych i możliwych do podjęcia działań wyzwań.

- "Wielkie idee" to szerokie koncepcje, które są badane na wiele sposobów i mają znaczenie dla uczniów oraz większej społeczności (np. zdrowie).
- Pytanie zasadnicze pozwala uczniom na kontekstualizację i personalizację "wielkiej idei". Produktem końcowym jest jedno zasadnicze pytanie, które jest istotne dla danej osoby lub grupy (np. Co muszę zrobić, by być zdrowym?).
- Wyzwania zamieniają zasadnicze pytania w wezwanie do działania poprzez zobowiązanie uczestników do zdobycia wiedzy na dany temat i opracowania rozwiązania. Wyzwania są natychmiastowe i nadają się do działania.

Etap 2: Dochodzenie

Wszyscy uczący się planują i uczestniczą w podróży, która buduje podstawy dla rozwiązań i spełnia wymagania akademickie.

- Pytania naprowadzające wskazują na wiedzę, której uczący się będą potrzebować, aby opracować rozwiązanie zadania. Kategoryzacja i uszeregowanie pytań pod względem ważności tworzy zorganizowane doświadczenie edukacyjne. Pytania prowadzące będą pojawiać się w trakcie całego doświadczenia.
- Działania i zasoby przewodnie są wykorzystywane do odpowiedzi na pytania przewodnie opracowane przez uczestników. Te działania i zasoby obejmują wszelkie metody i narzędzia dostępne dla uczestników.
- Analiza wniosków wyciągniętych z działań przewodnich stanowi podstawę do ostatecznej identyfikacji rozwiązań.

Faza 3: Działaj

Oparte na dowodach naukowych rozwiązania są opracowywane, wdrażane z udziałem autentycznej publiczności, a następnie oceniane na podstawie wyników.

- Koncepcje rozwiązań wyłaniają się z ustaleń poczynionych podczas fazy badania. Wykorzystując cykl projektowania, uczestnicy będą prototypować, testować i udoskonalać swoje koncepcje rozwiązań.
- Wdrożenie rozwiązania odbywa się w rzeczywistym środowisku z autentyczną publicznością. Wiek uczniów oraz ilość dostępnego czasu i zasobów będą decydować o głębokości i zakresie wdrożenia.
- Ewaluacja daje możliwość oceny skuteczności rozwiązania, wprowadzenia poprawek i pogłębienia wiedzy z zakresu przedmiotu.

Przed głębszym zanurzeniem się w naukę opartą na wyzwaniach, poprzez narzędzia takie jak edukacyjne escape roomy online, konieczne jest zastanowienie się nad planowaniem i przygotowaniem.

2. Elastyczne podejście

Kształcenie oparte na wyzwaniach ma być elastyczne, dostosowywane do potrzeb i umożliwiać dostęp do wielu punktów. Podejście to może rozszerzyć obecną praktykę, służyć jako ramy dla konkretnych wydarzeń w trakcie roku akademickiego, a także działać jako nadrzędne ramy dla planowania strategicznego, podejmowania decyzji i uczenia się.

Rodzaje wyzwań

Uczenie się oparte na wyzwaniach nie powinno być "jeszcze jedną rzeczą" dodaną do obowiązków osoby pracującej z młodzieżą lub młodej osoby. Ramy zostały zaprojektowane tak, by nadać strukturę obecnym najlepszym praktykom i stworzyć logiczne powiązania.

Nauka oparta na wyzwaniach staje się ramą, która trzyma wszystko razem. Na przykład, wyzwanie STEM jest połączone z nauką o usługach, czego wynikiem są rozwiązania oparte na społeczności lokalnej, które obejmują kodowanie lub produkty stworzone w przestrzeniach twórczych (przestrzeń twórcza to przestrzeń do pracy zespołowej w szkole lub bibliotece, gdzie młodzi uczniowie mają możliwość odkrywania własnych zainteresowań, uczenia się korzystania z narzędzi i materiałów, zarówno fizycznych, jak i wirtualnych, oraz tworzenia kreatywnych projektów).

Widać tu, że przedstawiono pomysły na zastosowanie w praktyce uczenia się opartego na wyzwaniach. Pomysły te opierają się na sobie nawzajem i zapewniają rusztowanie, dzięki któremu można przejść od indywidualnych wyzwań do wdrożeń w całej organizacji.

Rozważając uczenie się oparte na wyzwaniach, poprzez takie działania jak edukacyjne escape roomy online, należy zastanowić się, jak te ramy pasują do osobistych i instytucjonalnych celów edukacyjnych oraz jak można je wdrożyć i wspierać.

Na poziomie makro, nauczanie oparte na wyzwaniach poprzez te zasoby online jest nadrzędnym podejściem filozoficznym, które wykorzystuje ramy wyzwań do informowania i kierowania strategicznym podejmowaniem decyzji, tworzeniem programów nauczania i praktyką w klasie.

Wyzwania stwarzają **poczucie pilności** i **pobudzają do działania**. W nauczaniu opartym na wyzwaniach mają one określoną strukturę (zaangażuj się, zbadaj i działaj), różnią się czasem trwania i intensywnością oraz mogą być włączone lub zaadaptowane do większości środowisk edukacyjnych. Zaprojektowane odmiany wyzwań, które się pojawiły, obejmują:

Nano Wyzwania

Nano wyzwania są krótsze, skupiają się na konkretnych obszarach treści lub umiejętnościach, mają ścisłe granice i są bardziej kierowane przez nauczyciela lub pracownika młodzieżowego. Uczniowie zazwyczaj rozpoczynają pracę z wyzwaniem bez określenia głównej idei lub zasadniczego pytania. Proces obejmuje fazę dochodzenia i działania, ale na znacznie niższym poziomie intensywności i często nie jest zakończony wdrożeniem z zewnętrzną publicznością. Zazwyczaj, Nano Wyzwania są używane jako rusztowanie prowadzące do bardziej znaczących wyzwań lub podczas dłuższych wyzwań, aby zająć się konkretnymi koncepcjami. Edukacyjne escape roomy online są przykładem nano wyzwań.

Mini-wyzwania

Mini-wyzwania poszerzają granice i zapewniają uczniom zwiększony poziom wyboru i odpowiedzialności. Wydłużenie czasu trwania pozwala uczniom na rozpoczęcie od dużego pomysłu i przejście przez całą ramę. Zwiększa się głębokość badań i zasięg ich rozwińzań, a uwaga może być skupiona na konkretnych treściach lub na wielu dyscyplinach. Przyjmując perspektywę "pokaż mi, co potrafisz", Mini Wyzwania są dobre dla intensywnych doświadczeń edukacyjnych, które rozciągają uczniów i przygotowują ich do dłuższych wyzwań.

Wyzwania standardowe

Standardowe wyzwania są dłuższe i dają uczniom znaczną swobodę działania. Pracując razem, uczniowie mogą zidentyfikować i zbadać wielkie idee, opracować wyzwania, przeprowadzić szeroko zakrojone badania z wielu dziedzin i przejąć pełną odpowiedzialność za proces. Ramy są stosowane od początku do końca, włączając w to wdrożenie i ocenę rozwiązania w autentycznym otoczeniu.

Wyzwania Kamienia Kapitulnego

Wyzwania kluczowe to standardowe wyzwania używane jako zwieńczenie akademickiego i intelektualnego doświadczenia dla uczniów. Przykłady obejmują wyzwanie na poziomie klasy, które kończy rok w obszarze treści lub projekt seniora, który działa jako "praca dyplomowa" dla ukończenia szkoły.

Wyzwania strategiczne

Wyzwania strategiczne służą do planowania na poziomie instytucjonalnym. Każda organizacja może wykorzystać te ramy do określenia misji, zidentyfikowania wyzwań, stworzenia wspólnego języka i opracowania planów strategicznych. Wielkie idee, takie jak czas, osiągnięcia, nauka, technologia i kultura szkolna są idealne

do rozpoczęcia głębokich i ważnych rozmów. Wyzwania strategiczne mogą być wykorzystane w pracy z młodymi ludźmi, aby zachęcić ich na przykład do wizualizacji przyszłości pracy z młodzieżą.

Lista ta nie ma być wyczerpującym lub nakazowym zbiorem metod rozwiązywania problemów. Ramy te można dostosować do potrzeb danego kontekstu.

Przykłady nauczania opartego na wyzwaniach poprzez edukacyjne Escape Room'y online

KOMUNIKACJA I WYRAŻANIE SIEBIE

- Poziom wprowadzający
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeaq-2GGzR8Wp-i_HqWKG6FeTq7AAhdV5NfHp9SOkrVJWnmDA/viewform?usp=sf_link
- Poziom zaawansowany
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd5v2OWkaFNImYgF4yoykvPaoKjpAo1nVREB-D-JeHTyCz6Elg/viewform?usp=sf_link

MOTYWACJA

- Poziom wprowadzający
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfnP31BWSAkVOPyDJ1UHndR3TKe2qFhsUTd2GjmZOEaNXUUEA/viewform?usp=sf_link
- Poziom zaawansowany
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeigK6-LwxP-Cwnm010TGoIHx5am50XrYVru0PzJRGPIc9BOO/viewform?usp=sf_link

WSPÓŁPRACA

- Poziom wprowadzający
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe6ziFLPsBBv-LdxoEBglOOSZo2ybFl6xWf2o9aQd3aaN-YaA/viewform?usp=sf_link
- Poziom zaawansowany
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdEir63n4U3WsS3Bz_1Y3d3TdZLxxiki7GxaLbUKPYZxuEchQ/viewform?usp=sf_link

WYOBRAŹNIA I ORYGINALNOŚĆ

- Poziom wprowadzający
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdu9wpUwzmV3yB3anjex5znY_eTH1n2uVb5kBQVqnM7iUwdq/viewform?usp=sf_link
- Poziom zaawansowany
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSevMpSzKL7VZF7U4ClmXik0cp3fu0DB6LIK266wZKaiqOTsyA/viewform?usp=sf_link

ELASTYCZNOŚĆ PSYCHICZNA

- Poziom wprowadzający
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScFSZ-H2V3Sh9pgcFqZdn2XvtC8uG5hzisXnPk_u8h6YyJoUnw/viewform?usp=sf_link
- Poziom zaawansowany
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeOjxyN6BITHaPhGRS6sqrNAPJWqvBEF5ovB43zTWhJsilV3O/viewform?usp=sf_link

PODEJMOWANIE DECYZJI

- Poziom wprowadzający

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfeI_hqthUYZkneFnaeDWRWi8Yb8iKkadECTeciRW4lxpviMw/viewform?usp=sf_link

- Poziom zaawansowany

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfvnfppk7IM_eNHN9ctiEwL7XHqoX3R87IUt25pWo5030Xbbw/viewform?usp=sf_link

Więcej przykładów jest dostępnych na portalu e-learningowym LUOVA:
<https://luovaproject.eu/index.php/e-learning-portal-2/>

Krok po kroku - szybki start do tworzenia edukacyjnych Escape Roomów online przy użyciu Formularzy Google.

Krok 1 - Załóż [konto Google](#).

Krok 2 - Konceptualizacja problemu. Jakiego rodzaju umiejętności powinna rozwijać gra? Na jakich kompetencjach zamierzasz się skupić?

Krok 3 - Zastanów się nad swoją grupą docelową. Kim oni są? Jakie jest ich pochodzenie, wiek i zainteresowania?

Krok 4 - Opracuj [fabułę](#). Pamiętaj o swojej grupie docelowej, zastanów się nad tematem lub gatunkiem swojej gry. Gdzie rozgrywa się historia i jakiego rodzaju jest to historia? Dobrą inspiracją mogą być popularne filmy, książki lub gry. Nie spiesz się z narracją, aby upewnić się, że jest przekonująca i wciągająca. Wyjaśnij uczestnikom wyzwania tak, aby wiedzieli, co muszą zrobić, aby przejść do następnego poziomu. Można je zaprezentować za pomocą bogatych w multimedia plików wideo, a następnie odpowiedzieć na nie w formularzu Google.

Krok 5 - Rozpocznij tworzenie cyfrowego escape roomu za pomocą Formularzy [Google](#) (szablon podany w następnej sekcji). Sformułuj pytania, które zostaną przedstawione jako cyfrowe wskazówki dla celów gry, używając załączonych obrazów, filmów z YouTube, hiperłączy lub linków do innych dokumentów [Google Docs](#). Dostosuj je do wymaganego poziomu trudności.

Krok 6 - Oprzyj odpowiedzi na te pytania na różnych typach wskazówek cyfrowych:

- kompetencje cyfrowe: Kody QR, filmy z YouTube, współrzędne Google Maps, identyfikacja lokalizacji, liczba słów w pliku itp.
- kompetencje obywatelskie: historia/data powstania
- kompetencje krytyczne: zadania matematyczne, rozumowanie abstrakcyjne, myślenie lateralne,
- kompetencje twórcze: szyfry i systemy kodowania (alfabet Morse'a, kod binarny...), alfabety obce (cyrylica, arabski)
- Tekst - krzyżówki, szukanie słów, wyrazy pisane wspak, tekst pisany białą czcionką na białej kartce, tekst pisany w językach obcych, Google translate, anagramy.
- Fotografie - nazywanie słynnych miejsc, wybieranie nieparzystej jedyńki, nazywanie flag, liczenie elementów na fotografii.
- Puzzle online - układanie puzzli, wzory i sekwencje.
- Zagadki nawigacyjne - czytanie starej mapy, obliczanie odległości, korzystanie z Google Maps

Krok 7 - Wybierz jedną z opcji zbierania odpowiedzi. Wybierz tekst krótkiej odpowiedzi z walidacją odpowiedzi, aby upewnić się, że Twój docelowy odbiorca może przejść do następnego kroku tylko po prawidłowym rozwiązaniu zagadki. Zazwyczaj są oni proszeni o wpisanie liczby lub tekstu równego wartości. Jeśli uważasz, że wskazówka może być zbyt trudna, zapewnij im dodatkową wskazówkę w postaci niestandardowego tekstu błędu wyświetlanego w przypadku błędnej odpowiedzi. Odpowiedzi otwartym tekstem mogą być traktowane jako sposób zbierania odpowiedzi na zagadki wymagające dyskusji na zaawansowanym poziomie wyzwania.

Załączniki

1. Szablony do przygotowania Wyzwania Edukacyjnego Escape Room Online

Aby ułatwić strukturyzację nauki w escape roomie online, uczniowie mogą postępować zgodnie z poniższymi wskazówkami, które pomogą im zbudować swój formularz Google, używając samouczka w następnym kroku.

Zaleca się również podzielenie uczestników na grupy, w których jedni mogliby skupić się na scenariuszu, podczas gdy inni mogliby zbudować rzeczywisty breakout w formularzu google przy użyciu tego szablonu.

Wyzwania Breakout mogą być wykonane na 4 różnych poziomach: **Introductory**, **intermediate**, **advanced** i **expert**, a poniżej znajdują się rekomendowane standardy dla wyzwań.

Mogą one być wykorzystane do dostosowania późniejszych zasobów dla Platformy Końcowej.

- **Wstęp** - 3 proste wyzwania - do tego jakieś zdjęcia, pliki wideo itp.
- **Średniozaawansowany** - 4 bardziej złożone wyzwania - zawierać będą obrazy, pliki wideo i zachęty do samodzielnych poszukiwań.
- **Zaawansowane** - 5 bardziej zaawansowanych wyzwań - w tym wypowiedzi do samodzielnych badań, kody QR i krótkie quizy.
- **Ekspert** - 6 wyzwań - w tym quizy i gry.

Pamiętaj, aby przy opracowywaniu zasobów wziąć pod uwagę następujące kluczowe kwestie:

- Ogranicz tekst do minimum - zmniejszy to ilość potrzebnych tłumaczeń.
- Upewnij się, że zasoby są przydatne w innych krajach i kontekstach.
- Odwołaj się do Propozycji Wartości, aby upewnić się, że uczenie się jest zawarte w materiałach
- Liczb nie trzeba tłumaczyć!

PUSTY SZABLON FORMULARZA GOOGLE

Tytuł formularza:

Tytuł pokoju	Temat i poziom	
	Tytuł	
	Opis	

Do wykorzystania raz na jedno wyzwanie w escape roomie.

Zawartość formularza:

Sekcja #	Tytuł	
	Opis	

Stosuje się raz na sekcję.

Zawartość sekcji:

Normalny akapit	Tytuł	
	Tekst lub media	

Paragraf pytań	Pytanie	
	Krótki tekst	
	Odpowiedź	
	Wskazówka	

Może to być stosowane tyle razy, ile jest to wymagane w zależności od zasobów lub poziomu.

Każda sekcja może kończyć się słowami "gratulacje!" - w tej części nagradzamy ucznia za rozwiązanie postawionego problemu, zagadki lub łamigłówki i przejście do następnego poziomu.

Przykład wypełnionego szablonu GOOGLE FORM

Wszystkie sekcje mogą być wypełnione w zależności od pożądanego poziomu szczegółowości i liczby sekcji, które będzie zawierał breakout.

Jeśli wyzwanie Edukacyjny Escape Room Online dotyczy rozwijania umiejętności przedsiębiorczych, to tytuł może być wybrany w odniesieniu do tego tematu, na przykład.

Tytuł formularza:

Tytuł pokoju	Temat i poziom	Ex. Umiejętności w zakresie przedsiębiorczości - poziom wprowadzający
	Tytuł	Projekt nr 41R
	Opis	

Sekcja 1	Tytuł	Rozdział 1. Początek drogi.
	Opis	

Normalny akapit	Tytuł	Jesteś szpiegiem MI6. Musisz dostać się do określonego miejsca w ZSRR, aby zbadać pewne tajemnicze eksperymenty, które mają miejsce.
	Tekst lub media	[image1]

Normalny akapit	Tytuł	Dalsze instrukcje zostaną przekazane.
	Tekst lub media	Czy jesteś gotowy?

Sekcja 2	Tytuł	Przekraczanie granicy
	Opis	

Normalny akapit	Tytuł	Zostałeś wysłany do Finlandii, gdzie masz zamiar przekroczyć granicę bez złapania. Musisz spotkać się ze swoim kontaktem w słynnym miejscu gdzieś w Ленинград...
	Tekst lub media	[image2]

Paragraf pytań	Pytanie	Gdzie jest twój kontakt?
	Krótki tekst	
	Odpowiedź	Muzeum Ermitażu
	Wskazówka	2 słowa, 9 i 6 liter każde, oba zaczynające się od Capital Letters.

Sekcja 3	Tytuł	Czy wiesz, że?
	Opis	Źródło: Wikipedia 2018.
Normalny akapit	Tytuł	1 września 1914 roku nazwa miasta, Sankt Petersburg, została zmieniona na Piotrogród, 26 stycznia 1924 roku na Leningrad, a 1 października 1991 roku z powrotem na Sankt Petersburg. W latach 1713-1728 i 1732-1918 Petersburg był stolicą imperialnej Rosji. W 1918 roku centralne organy państwowe zostały przeniesione do Moskwy.
	Tekst lub media	
Normalny akapit	Tytuł	Państwowe Muzeum Ermitażu w Sankt Petersburgu w Rosji jest drugim co do wielkości muzeum sztuki na świecie, zostało założone w 1764 roku, kiedy cesarzowa Katarzyna Wielka nabyła imponującą kolekcję obrazów od kupca z Berlina, Johanna Ernsta Gotzkowsky'ego.
	Tekst lub media	
Normalny akapit	Tytuł	Posąg Antonio Canovy Trzy Gracje to neoklasyczna rzeźba w marmurze przedstawiająca mitologiczne trzy szarytki, córki Zeusa - zidentyfikowane na niektórych rycinach posągu jako, od lewej do prawej, Eufrozyna, Aglaea i Thalia - które miały reprezentować młodość/piękno (Thalia), wesołość (Eufrozyna) i elegancję (Aglaea).
	Tekst lub media	
Sekcja 4	Tytuł	Trasa przez Woroneż
	Opis	
Normalny akapit	Tytuł	Po tym jak twój kontakt dał ci nową tożsamość i radzieckie dokumenty, zostałeś wysłany do Воронеж. Na stacji kolejowej otrzymujesz list zawierający mapę z ukrytą wiadomością...
	Tekst lub media	[image3]
Normalny akapit	Tytuł	Użyj mapy
	Tekst lub media	_COPY00@51.676436,39.2025939,16z

Paragraf pytań	Pytanie	Jak nazywa się plac, na którym będziecie się spotykać?
	Krótki tekst	
	Odpowiedź	Lenina
	Wskazówka	1 słowo w alfabecie łacińskim, 6 liter zaczynających się od Wielkiej Litery.

Sekcja 5	Tytuł	Czy wiesz, że?
	Opis	Źródło: Wikipedia 2018.

Normalny akapit	Tytuł	Nikolay Gennadiyevich Basov (14 grudnia 1922 - 1 lipca 2001) urodzony w Woroneżu był radzieckim fizykiem i pedagogiem. Za swoje fundamentalne prace w dziedzinie elektroniki kwantowej, które doprowadziły do rozwoju lasera i masera, Basow otrzymał Nagrodę Nobla w dziedzinie fizyki w 1964 roku wraz z Aleksandrem Prochorowem i Charlesem Hard Townesem.
	Tekst lub media	

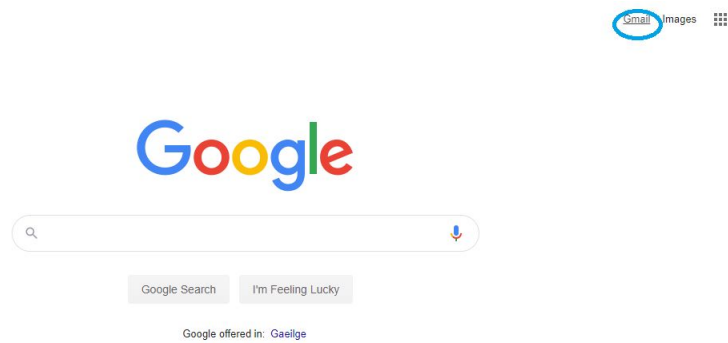
Sekcja 6	Tytuł	Znajdowanie kontaktu
	Opis	

Normalny akapit	Tytuł	Po wejściu na plac, dzieciak daje ci tę wiadomość od twojego kontaktu...
	Tekst lub media	[image4]

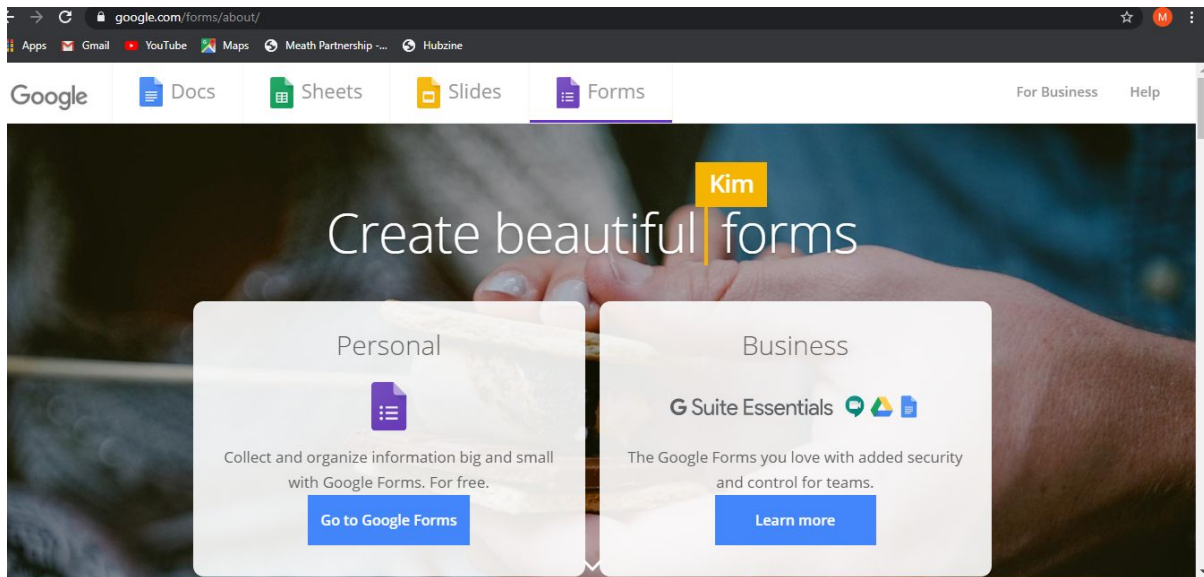
Paragraf pytań	Pytanie	Jaką cechę posiada Twój kontakt?
	Krótki tekst	
	Odpowiedź	Broda
	Wskazówka	Pierwsza litera to duża!

2. Praktyczne kroki do stworzenia Edukacyjnego Escape Roomu online

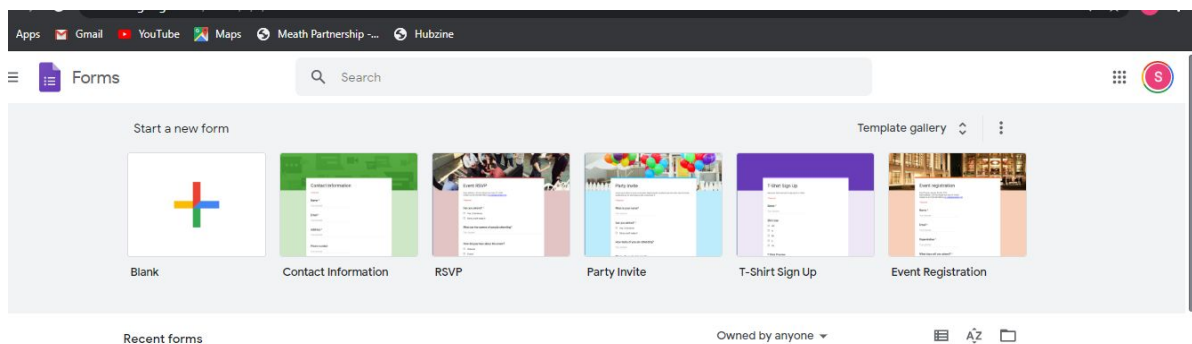
□ Krok 1: Utwórz konto Google



□ Krok 2: Wyszukaj w Google "formularze Google"

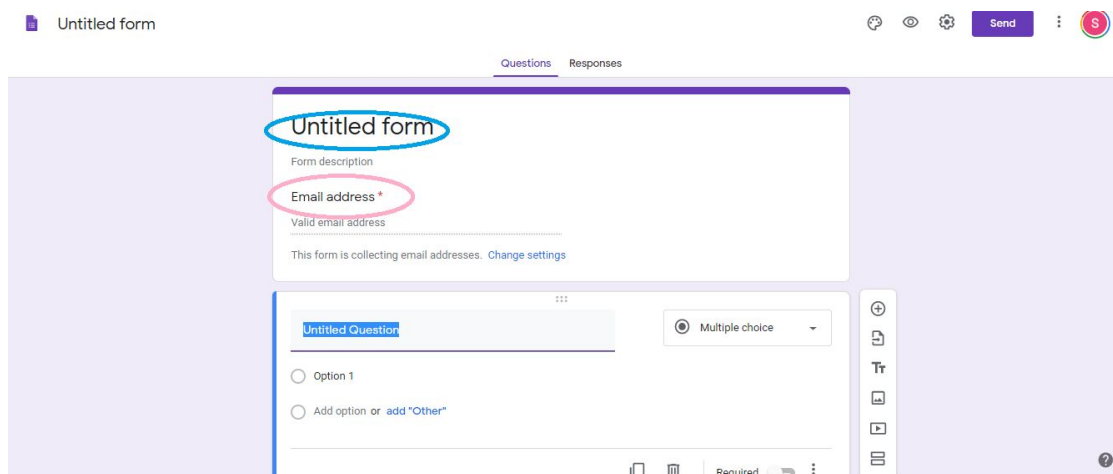


□ Krok 3: Wybierz "Rozpocznij nowy formularz".



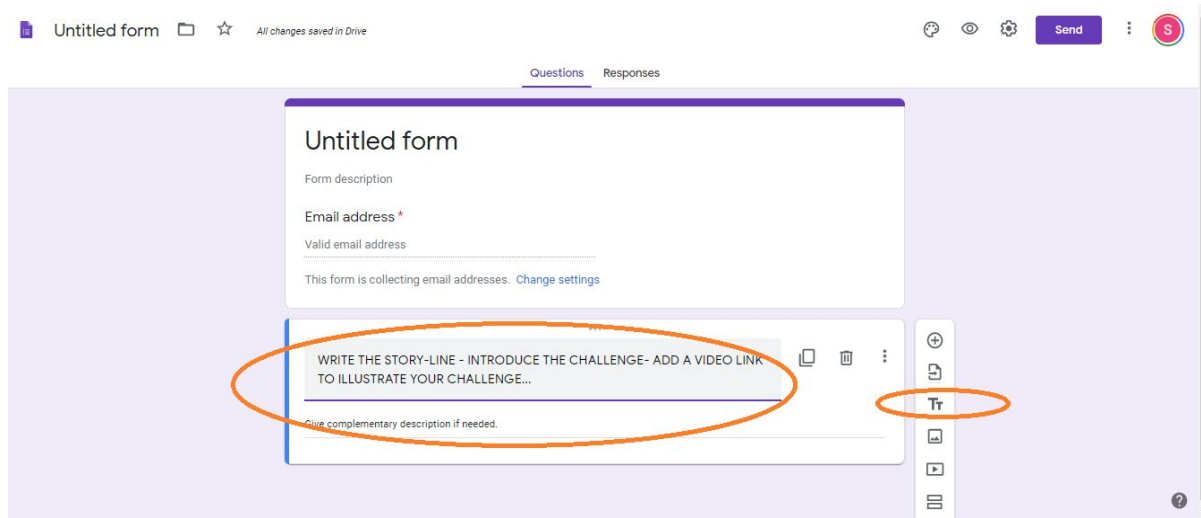
□ Krok 4: Zaczynaj tworzyć swój escape room online

- 1- Nazwij swój Escape room online
- 2- Wpisz swój adres e-mail



□ Krok 5: Dodaj sekcję, aby przedstawić fabułę Twojego escape roomu online

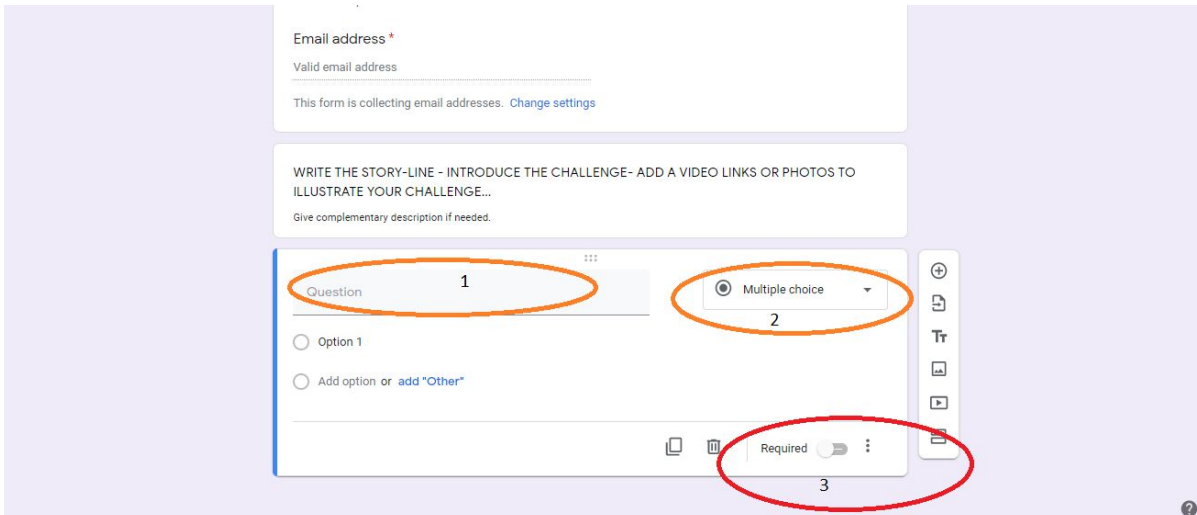
1. Wybierz przycisk "TT", aby dodać sekcję
2. Nazwa tej sekcji (opcjonalnie)
3. Napisz swoją historię, wyjaśnij wyzwanie, aby uczniowie wiedzieli, co mają robić.
4. Dołącz filmy lub obrazy, lub GIF klikając na przesuwane menu po prawej stronie, aby uczynić go bardziej wciągającym i zabawnym.
5. Baw się, aby poznać wszystkie możliwe opcje
6. Możesz usunąć każdą opcję w dowolnym momencie klikając na ikonę "usuń".



□ Krok 6: Sformułuj swoje pytanie

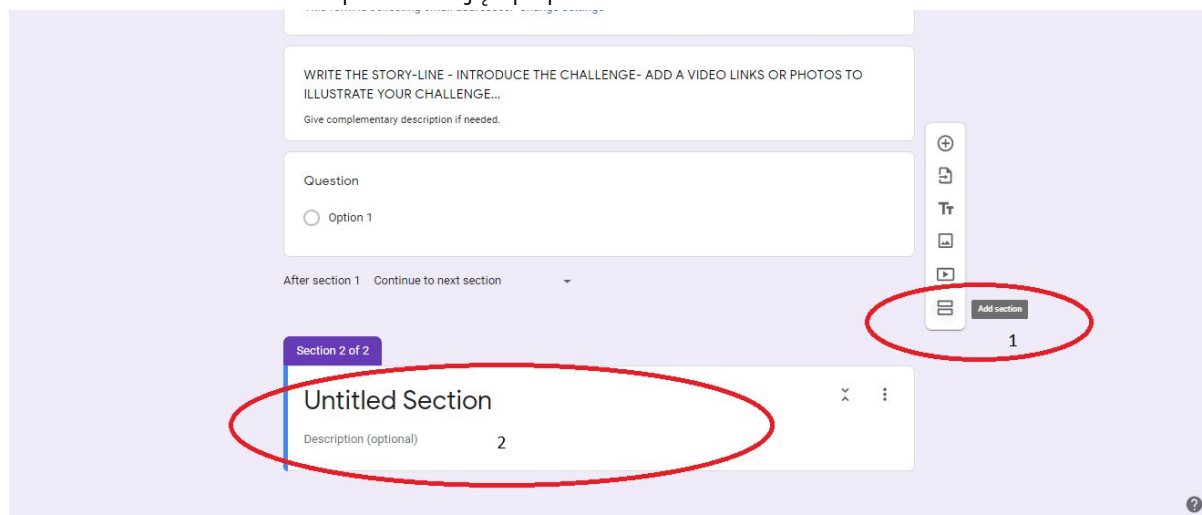
1. Oprzyj swoje pytanie na różnych typach wskazówek cyfrowych (patrz sekcja krok po kroku powyżej)
2. Wybierz jedną z opcji zbierania odpowiedzi (krótki akapit, wielokrotny wybór, checkboxy, krótkie odpowiedzi...)

3. Wskazać, czy ten format jest wymagany, czy nie, aby przejść do następnego poziomu



The screenshot displays a form editor interface. At the top, there is an email address field with a validation message: "Valid email address" and a note: "This form is collecting email addresses. [Change settings](#)". Below this is a text area for a challenge description: "WRITE THE STORY-LINE - INTRODUCE THE CHALLENGE- ADD A VIDEO LINKS OR PHOTOS TO ILLUSTRATE YOUR CHALLENGE... Give complementary description if needed." The main part of the interface is a question configuration panel. It features a "Question" field (circled in red with the number 1), a "Multiple choice" dropdown menu (circled in red with the number 2), and a "Required" toggle switch (circled in red with the number 3). The panel also includes options for "Option 1" and "Add option or add 'Other'", along with a vertical toolbar on the right containing icons for adding, deleting, and moving elements.

- Krok 7: Dodaj nową sekcję i zbuduj strukturę swojego wyzwania, powtarzając poprzednie kroki.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
Project Number: 2019-????????????????